

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk berupa Media Pembelajaran game edukatif berbasis *Educandy* yang dalam pelajaran IPAS, khususnya materi perubahan wujud benda, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV semester satu di SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif berbasis *Educandy* ini di latar belakang oleh analisis kebutuhan yang menunjukkan kurangnya media pelajaran dengan teknologi terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kurangnya motivasi belajar siswa. Pengembangan ini mengikuti model pengembangan ADDIE.

Pencapaian tujuan pembelajaran sangat tergantung pada peran penting media pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif berbasis *Educandy* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi perubahan wujud benda kelas IV. Materi tersebut disajikan dengan gambar yang relevan jelas dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum Merdeka yang digunakan di SD Islam Bandar Kidul.

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif berbasis *Educandy* telah melalui proses penyempurnaan bertahap, termasuk dalam

validasi oleh para ahli serta uji coba produk. Proses validasi melibatkan ahli dalam bidang materi, desain dalam materi dan pembelajaran. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan Tingkat validasi sebesar 92%, ahli desain Media memberikan nilai 96%, ahli pembelajaran atau guru kelas IV sebesar 93% dengan nilai rata-rata validasi sebesar 94 %, menunjukkan status **“Sangat Layak”** dari beberapa aspek yang dievaluasi oleh para validator ahli materi, ahli desain media dan pembelajaran guru wali kelas IV SDI Bandar Kidul.

3. Peningkatan motivasi siswa dapat dilihat dari reliabilitas menunjukkan sangat rendah disebabkan Sesuai dengan uji reliabilitas menunjukkan hasil 0,099 dalam artian sangat tidak reliabel (butir-butir soal tidak konsisten satu sama lain) karena nilai minimal yaitu $> 0,70$, dengan ini perlu adanya evaluasi terhadap butir-butir soal pada angket motivasi.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran untuk pemanfaatan

a. Bagi Guru

Penggunaan Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif berbasis *Educandy* sebagai cara untuk belajar sambil bermain, dengan metode pengajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Siswa di harapkan dalam Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif berbasis *Educandy* ini dapat mengambil manfaat selain itu sebagai cara untuk belajar sambil bermain, dengan membaca

panduan yang terdapat pada link dan bantuan guru, serta untuk meningkatkan motivasi belajar mereka melalui pengalaman yang berbeda.

c. Bagi sekolah

Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif berbasis *Educandy* di gunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan terkait bagaimana meningkatkan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

d. Bagi Peneliti lain

Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif berbasis *Educandy* di harapkan dapat memberikan ide untuk membuat media serupa dengan materi yang lain. Guna dapat memudahkan siswa dalam belajar disekolah.

2. Saran untuk Diseminasi:

Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif berbasis *Educandy*. dapat di perluas ke kelas III dan V untuk pelajarn Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah. Namun dalam penyebaran produk harus di sesuaikan dan mempertimbangkan karakteristik siswa.

3. Saran untuk Pengembangan Produk Lebih Lanjut:

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis game edukatif berbasis *Educandy* untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS Kelas IV, media *Educandy* sudah layak di gunakan, oleh karena itu peneliti menyarankan agar produk

di kembangkan lebih luas dan tidak hanya dapat digunakan pada materi perubahan wujud benda mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) saja.